

アニメーションでおかしな水族館をつくろう！

2015年8月2日（日）

13:00～16:00

15名 3人1組 計5グループ

設定：1秒間12フレームで進行

日用品・工具など（えんぴつ、消しゴム、テープ、ねじ、ヒモ、食器等）

参考アニメーション：PES（THE DEEP）等

13:00

参加者自己紹介

名前、学年、好きな海の生き物

イカ、クジラ、サケ、カクレクマノミ、オニクラゲ、ターポン、タイ、サメ、イルカ、ウツボ、ナポレオンフィッシュ、マグロ、ヒトデ。

といった意見が出た。

13:05

本日の流れ説明・アニメーションの概要

（アニメーションにはどんなものがある？といった内容で、今回みんなで作るアニメーションの方向性を、実際に映像をみせながら説明）

普段観ているアニメとは少し違う種類のアニメーションということで参考に PES 氏の THE DEEP という作品を観る。

●残念ながらオリジナルの映像を用意することができず。

動きとその物自体の特徴をコマドリの過程に取り入れることで生き物に見えるという説明をした。



13 : 15

実際に KOMAKOMA を操作しながらみせる。

魚に見立てたトングをつかってデモンストレーション。



各グループにアメリカピンを配布してデモンストレーション・練習
KOMAKOMA の使い方・注意点の説明

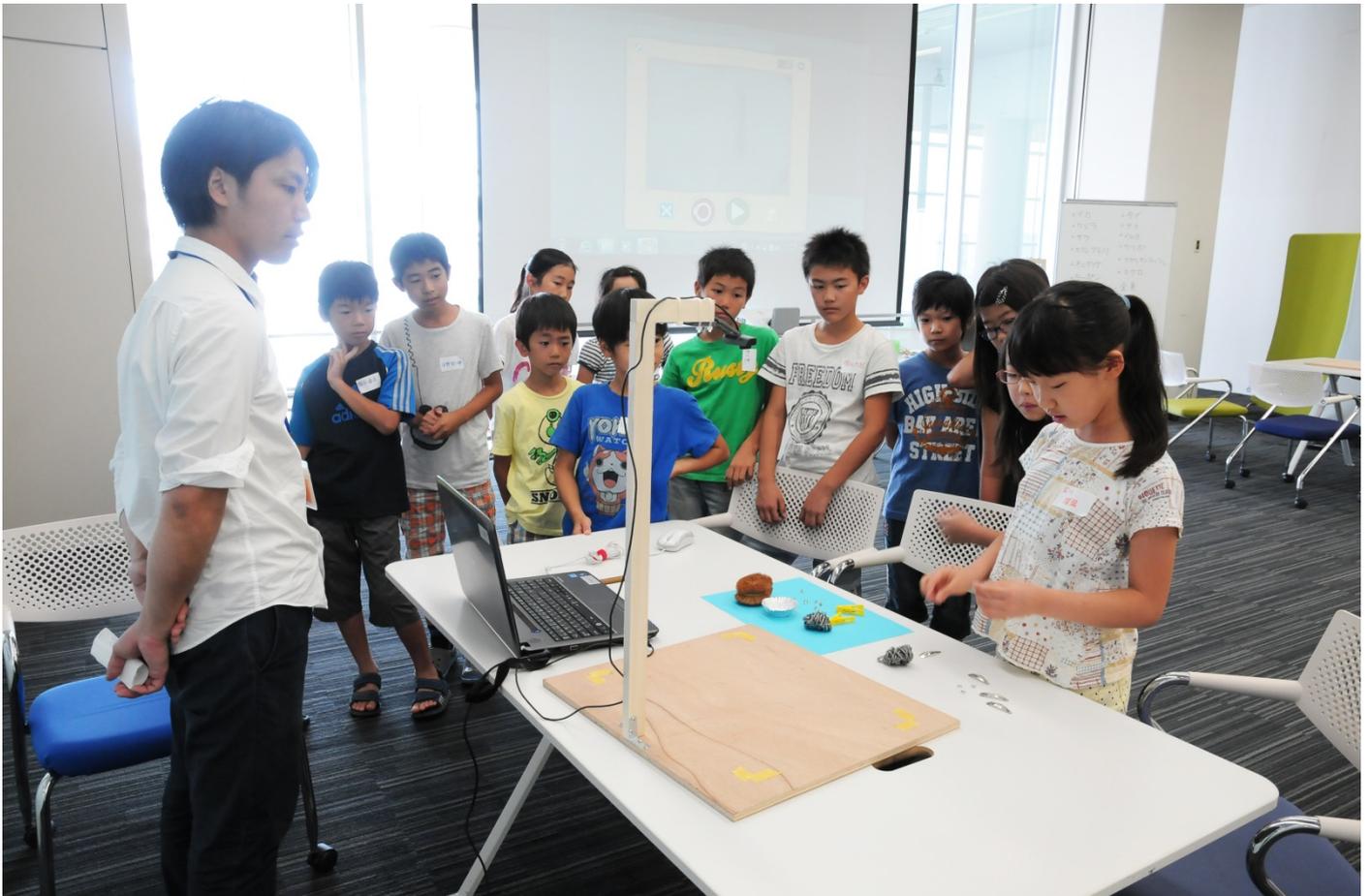


13 : 30

●海の生き物の動きの特徴を挙げてもらおう←当日は抜けてしまいました。動きの特徴を考えるだけの時間をつくればよかったのではないかと反省しています。

13:40 海の生き物・グループの中で誰が何をつかって、どのような生き物を表現するか決める。グループで決めたシチュエーションと生き物の名前、使用素材、終わり方を発表。※こういった動きにこだわるかなど詳細に関してもこのとき発表。





・生き物

●ペンギン、あんこう、クラゲ、亀、タコ、金魚、そしてなぜか小魚という名前のさかなが多くでました。。

●最初に聞いた好きな海の生き物の中から選ぶようにすればもっと具体的なイメージができたのではないかと思います。

注意した点

※撮影前に決めること

どのように映像を終わらせるか（みんなずっと泳いでいるのか、画面から消えて終わるか、ループにするか）を決める。

どこにこだわるか決める。（撮影・再生を繰り返しながら思いついたアイデアは採用しても問題ない）

※早く考えがまとまったチームはコマコマをつかって動きの練習などをする。（本番の際は0から撮り直す）

※役割分担を決める。【ボタン押す人、動かす人、画面を注視して指示する人←重要！監督的な立場】

13：50

色画用紙で背景をつくる 20分

・使用材料

画用紙、糊、テープ、はさみ、その他ヒモや

【注意点】

終わったら撮影の作業に移ってもよい。

背景とキャラクターの大きさなど画面を観ながら調整すること！

画面の端がどこまで来るかマスキングテープで把握すること！

14:20-全グループ撮影開始

こまめな再生確認・保存！

動かないコマも大事！



15:20-撮影終了・発表・感想（発表時は水の中の効果音を再生）

- ・キャラクターの設定と競技種目、こだわったポイントをグループ毎に発表してから KOMAKOMA 上で再生。
- ・ループ再生されている間に、詳細、参加者感想を聞く。

